

TERBENTUKNYA CITRA DALAM KONTEKS SUASANA RUANG

Taufan Hidjaz
Praktisi Desain Interior

ABSTRAK

Tulisan ini menunjukkan adanya hubungan antara susunan unsur-unsur ruang dengan terbentuknya citra ruang dengan orang-orang yang berinteraksi di dalamnya. Interaksi antara individu dengan ruang dan lingkungannya merupakan masalah psikologis. Interaksi secara psikologis diawali oleh penerimaan stimulus kemudian diolah oleh sistem kognisi. Penerimaan stimulus oleh sistem kognisi bersama-sama dengan kompleksitas proses motivasi, akan memberikan pengaruh pada dua hal yaitu membentuk citra ruang dan pola tingkah laku. Keduanya merupakan respons kepribadian individu terhadap rangsang-rangsang yang diberikan oleh suasana ruang dan lingkungan.

Susunan unsur fisik elemen ruang memiliki kualitas tertentu yang akan membangun suasana ruang dan merupakan pengejawantahan tanda, sebagai medium untuk mentransfer nilai-nilai yang bermakna. Makna yang ditransfer ditunjukkan oleh penyusunan unsur-unsurnya yang mampu membentuk secara konotatif hubungan dengan bangunannya, sehingga pengamat atau orang lain akan mengenalnya dalam citra tersendiri. Citra dipersepsi pengamat dalam satu kondisi yang pengaruhnya bersifat samar-samar dan disebut sebagai suasana ruang atau 'atmosphere'.

Kata kunci: desain interior, citra, suasana ruang.

ABSTRACT

This essays indicated the relation between the arrangement of spatial elements and the formation of room image with the space from the people interacting in it. Interaction among individuals with the space and its surrounding is a psychological problem. The psychological interaction is begun with the stimulus acceptance and than processing by cognition system. The acceptance of stimulus in the cognition system is simultaneous with the complexity of motivation process, creating influence on two aspects; i.e. inward, creating image to the space; outward, realized in the behavioral pattern. Both are individual personality responses to stimulus created by space and surrounding atmosphere.

The arrangement of physical elements of space has a certain quality, creates spatial atmosphere and it is the realization of signs as medium to transfer meaningful values. The meaning trasferred is shown by arrangement of elements which is capable of formation connotatively related to the building in their own images. Image which is perceived by observer in a condition which affects it by vague characters named as 'spatial atmosphere'.

Key words: interior design, image, space atmosphere.

PENDAHULUAN

Ruang merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan manusia, karena manusia memerlukan ruang sebagai wadah untuk melakukan berbagai jenis kegiatannya. Dalam upaya menata ruang manusia berusaha mewujudkan wadah tersebut antara lain dengan mengkomposisikan unsur-unsur berupa titik, garis, bidang, material, warna, yang merupakan elemen kasat mata. Ruang yang dialami manusia bukan hanya sesuatu yang memiliki panjang, lebar, dan ketinggian tertentu. Ruang adalah sesuatu yang lebih abstrak daripada hanya sekedar tempat. Ruang sebagai sesuatu yang melingkupi dan mempengaruhi pergerakan akan dialami seseorang pada saat ia bergerak. Kemampuan seseorang untuk bergerak membuatnya memiliki kesadaran akan ruang. Kemampuan gerak manusia ini tidak akan memberikan pengalaman yang kuat terhadap ruang dan kualitasnya jika tidak melalui penglihatan dan sentuhan.

Kemampuan manusia berinteraksi dengan ruang adalah karena ia memiliki perasaan dan pikiran, jiwa dan raga (psiko-fisik). Interaksi dan pengalaman dengan ruang diperoleh sebagai hasil penggabungan perasaan dan pikiran manusia terhadap segala sesuatu mengenai ruang tempatnya bergerak. Pengalaman itu akan diterima melalui indera dan kemampuan geraknya yang ada karena ia adalah makhluk bertubuh. Dengan manusia memiliki perasaan, pikiran, dan jiwa maka pengalaman dengan ruang itu akan membuatnya memberi penilaian-penilaian terhadap apa-apa yang diterimanya secara kualitatif. Unsur-unsur ruang secara visual dapat ditangkap dalam interaksi tersebut, dapat merupakan informasi bagi pola pergerakan dan tingkah laku. Tapi kemudian ada juga makna yang ditangkap secara spiritual dalam bentuk kesan dan ingatan yang kemudian disimpan dalam memori atau pengalaman.

Perwujudan ruang dan suasana di dalamnya memberikan arti atau makna kepada orang yang memakainya dan didalamnya terkandung proses komunikasi. Karena itu, menurut semiotika ruang-ruang yang tercipta akan merupakan objek yang mengandung tanda-tanda sebagai alat terjadinya komunikasi dengan pemakai ruang atau yang melihat.

Kebudayaan adalah komunikasi atau sebaliknya komunikasi adalah kebudayaan (Hall, 1984 :94). Dimensi kebudayaan yang dimaksud Hall ini meliputi segala hal yang nampak (manusia, tindakannya, ruang, benda-benda) dan hal-hal yang tidak nampak seperti ideologi, bahkan relasi dan komunikasi itu sendiri. Menurut Hall dimensi

kebudayaan itu mirip dengan bahasa yang diam (*silent language*) atau dimensi yang tersembunyi (*hidden dimension*).

Paparan ini berangkat dari asumsi bahwa hubungan yang sifatnya timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan kegiatan manusia sangat dipengaruhi oleh faktor desain dan karakteristik dominan manusia yang berinteraksi di dalamnya. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan pada manusia yang kemudian dikonversikan oleh manusia menjadi persepsi dan pada tingkah laku (kegiatan). Sebaliknya, kegiatan manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang, sehingga karakteristik yang dominan sebagai latarbelakang dari sifat dan jenis kegiatan manusia tersebut secara umum turut berpengaruh pula pada suasana ruang yang melingkupinya.

Desain interior sebagai perangkat atribut yang teraga (*tangible*) akan selalu berkaitan dengan citra yang ingin diciptakan oleh organisasi atau individu-individu. Di samping fungsinya sebagai ruang untuk menampung aktivitas, juga akan mencitrakan orang-orang yang bekerja di dalamnya, organisasi, korporasi maupun diri pemiliknya. Citra yang ingin dibentuk tersebut akan diungkapkan melalui cara penyusunan unsur-unsur desain interiornya sebagai tanda-tanda visual ungkapan ruang, ditransfer sebagai wujud yang menstimuli atau merangsang perhatian dan kepribadian pengunjungnya, kemudian dipersepsi oleh manusia pengamat menjadi nilai yang mempengaruhi pembentukan *image* kepada organisasi atau korporasi tersebut.

RUANG, INTERAKSI, DAN KEGIATAN INDIVIDU

Ruang interior dikenali dengan menelaah elemen-elemen yang terkandung di dalamnya. Ruang selalu melingkupi keberadaan manusia dan melalui volume ruangnya manusia bergerak, melihat bentuk-bentuk benda, mendengar suara-suara, merasakan angin bertiup dan mencium bau semerbak. Pada ruang, bentuk visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala, bergantung seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur-unsur bentuk. Jika ruang telah ditetapkan, dilingkungi dan diorganisir oleh unsur-unsur bentuk, maka ketika itulah interior menjadi sebuah realitas.

Interaksi adalah suatu aksi atau tindakan yang saling timbal balik, hal yang saling mempengaruhi. Manusia melakukan aksi terhadap lingkungan atau merubah keadaan lingkungannya, serta bereaksi terhadap keadaan lingkungan. Keadaan lingkungan yang berbeda dapat menyebabkan reaksi yang berbeda bagi seseorang. Individu melakukan

aksi terhadap individu lain, begitu pula sebaliknya sehingga menyebabkan terjadi suatu interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan, perseorangan dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok (Tubbs, 1984 : 5).

Komunikasi merupakan inti dari interaksi antar individu, dapat terjadi secara verbal yaitu dengan kata-kata, maupun non-verbal yaitu dengan petunjuk. Petunjuk non-verbal dalam komunikasi terdiri dari petunjuk visual dan petunjuk vokal. Petunjuk visual antara lain adalah ekspresi wajah, kontak pandangan, posisi maupun gerakan tubuh, penampilan fisik seseorang, dan sebagainya. Seseorang dapat mengetahui tanggapan orang lain yang diajak berkomunikasi, positif atau negatif, melalui ekspresi wajahnya.

Interaksi antara individu dengan individu lain pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi, interaksi individu dengan ruang dan lingkungan hidupnya akan menyangkut masalah psikologis karena berkaitan dengan kepribadian (*personality*). Persepsi dan tingkah laku yang merupakan keluaran (*output*) dari kepribadian individu adalah bagian dari proses interaksi antara kepribadian dengan ruang dan lingkungan hidupnya, karena ruang dan lingkungan tersebut mengandung *stimuli* (rangsang-rangsang) yang kemudian “dibalas” dengan *respons-respons* oleh kepribadian yang bersangkutan. *Respons-respons* ini tidak lain adalah yang membentuk persepsi dan tingkah laku yang dimaksud (Nimpoeno, 1983 : 4).

Untuk memperoleh pengertian mengenai kepribadian (*personality*), tingkah laku dan proses interaksi, akan terlebih dahulu dijabarkan pengertian masing-masing. Kepribadian pada dasarnya memperlihatkan :

- a. Penyesuaian diri individu dengan ruang dan lingkungannya.
- b. Adanya aspek-aspek unik dalam tingkah laku individu.
- c. Makna individu sebagai ‘stimulus sosial’ bagi lingkungan
- d. Adanya karakteristik organik yang khas pada individu yang dapat dideskripsi dan diukur.

Tingkah laku dilandasi oleh asumsi-asumsi :

- a. Tingkah laku selalu ada sebab-sebabnya (*caused*)
- b. Tingkah laku selalu bermotivasi (*motivated*)
- c. Tingkah laku selalu bertujuan (*goal oriented*).

Proses interaksi manusia terhadap lingkungan hidupnya tidak hanya secara kongkrit, tetapi juga dalam bentuk imajinasinya. Manusia memiliki daya antisipasi dan dapat membayangkan kondisi lingkungan untuk waktu yang akan datang. Atas dasar inilah

manusia mampu merubah lingkungan dan ruang kehidupannya agar lebih sesuai dengan kondisi dirinya di waktu mendatang. Karenanya manusia menghadapi lingkungan alamiah dan juga lingkungan buatannya sendiri.

Proses psikologis interaksi antara manusia dengan lingkungan dan ruang memperlihatkan suatu proses yang sifatnya timbal balik. Lingkungan menurut wawasan spasial dan temporal memberikan stimulus yang mempengaruhi sistem kepribadian manusia di dalamnya dan merupakan proses persepsi, motivasi, sistem kognisi dan kebiasaan tingkah lakunya. Sesuai dengan tingkatan pengalaman serta orientasi nilai budaya yang melatarbelakangi sistem kepribadiannya, manusia akan memberikan respons-respons terhadap stimulus dari lingkungan tadi dalam bentuk tingkah laku atau tindakan, yang akan memberikan pengaruh terhadap lingkungan tersebut.

Setiap kepribadian akan memberikan respons sebagai tanggapan terhadap lingkungan spasial di sekelilingnya dalam tindakan atau tingkah laku yang berbeda karena proses di dalam sistem kognisi, persepsi dan motivasi dalam kepribadian tersebut juga mengandung perbedaan. Kemudian ditambah lagi dengan orientasi nilai budaya serta pengalaman-pengalaman dibelakangnya juga tidak sama. Karenanya masing-masing kepribadian atau personalitas manusia akan memiliki tingkat penyesuaian diri dengan lingkungannya berbeda, dan memperlihatkan adanya aspek-aspek yang unik pada masing-masing individu. Respons terhadap lingkungan yang berbeda ditambah dengan unsur-unsur dan latar belakang sosial pada masing-masing pribadi kemudian juga akan memberikan makna individu sebagai ‘stimulus sosial’ bagi lingkungannya.

Persepsi merupakan bagian terawal dalam sistem kepribadian yang menangkap stimulus dari ruang dan lingkungan spasial. Psikologi diartikan sebagai ‘*sensation plus interpretation*’ atau juga pengamatan yang secara langsung dikaitkan dengan suatu makna tertentu. Proses yang melandasi persepsi senantiasa berawal dari adanya ‘informasi’ dan stimulus dari lingkungan dan suasana ruang.

Motivasi menurut pengertian psikologi (Nimpoeno, 1983:6) adalah suatu kompleksitas proses fisik-psikologik yang bersifat energetik (dilandasi oleh adanya energi), keterangsangan (disulut oleh stimulus) dan keterarahan (tertuju pada sasaran).

Sesuai dengan arah pemunculannya, proses motivasi dapat pula dibedakan antara faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu maupun yang dari luar dirinya :

1. '*push-factors*' adalah hal-hal pada diri individu yang mampu mendorong timbulnya motivasi, seperti berbagai macam kebutuhan organis, psikis dan sosial,
2. '*pull-factors*' adalah hal-hal yang berada pada lingkungan di luar individu yang dapat merangsang timbulnya motivasi, seperti sarana dan prasarana untuk memenuhi kebutuhan seperti iklan, pameran, dan lain-lain.

Bentuk-bentuk interior banyak mengandung '*pull-factors*' atau paling tidak dapat merangsang munculnya '*push-factors*' pada individu. Bahkan tidak hanya berhenti disini, unsur-unsur interior tadi dapat bersifat menentukan arah gerakan dan tindakan individu, yaitu menurut *approach-modus* atau menurut *avoidance-modus*. Sehingga dengan demikian bentuk-bentuk interior secara sengaja atau tidak sengaja dapat juga menimbulkan konflik pada individu sebagai *user*, yakni menurut tiga kualitas seperti dijabarkan tadi.

Setiap konflik akan disertai 'ketegangan' emosional. Peredaan ketegangan tersebut dapat dicapai dengan menemukan suatu solusi konflik. Maka suatu masalah interior yang antara lain disulut oleh adanya '*motivational conflict*' menurut salah satu bentuk tadi, menuntut adanya suatu solusi. Contoh yang dapat dikemukakan di sini misalnya: Ruang duduk atau ruang keluarga dengan balkon, yang pemandangannya keluar terarah pada lembah yang indah, menarik untuk didekati, tetapi balkon terlalu sempit sehingga sebagai objek persepsi, ia akan menimbulkan konflik (*approach-avoidance conflict*). Jendela yang tidak proporsional dan terlalu kecil, kemungkinan akan menimbulkan konflik untuk 'didekati' atau 'tidak' (*approach-avoidance conflict*). Di sudut-dalam pada ruang duduk atau ruang keluarga ada *house-bar* yang kemungkinan akan dipersepsi sebagai obyek yang paling menarik untuk 'didekati' (*approach-approach conflict*). Untuk setiap konflik motivasi yang kemungkinan akan terjadi dapat menjadi pertimbangan dan bahkan dimanfaatkan untuk suatu solusi desain, tergantung pada keperluannya.

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa interaksi antara individu dengan ruang dan lingkungannya tidak lain adalah merupakan masalah psikologis yang berkaitan dengan kepribadian (*personality*) individu tersebut. Segala sesuatu yang ada dalam ruang dan lingkungan spasial di sekeliling individu berpotensi mengandung *stimuli* (rangsang-rangsang) yang mempengaruhi kepribadian. Proses interaksi secara psikologis ini yaitu dengan melewati proses 'penangkapan' oleh persepsi dan diolah sistem kognisi yang

melibatkan imajinasi, proses berfikir (*thinking*), bernalar (*reasoning*), dan proses pengambilan keputusan. Proses pada sistem kognisi ini, bersama-sama dengan kompleksitas dari proses motivasi akan memberikan pengaruh pada pola tingkah laku atau kegiatan maupun tindakan.

Elemen lain yang bersifat non-fisik dari suatu ruang adalah elemen-elemen sosial budaya yang merupakan kumpulan dari banyak ‘kekuatan’ yang mempengaruhi kepribadian secara individual. Stimulus yang datang sebagai elemen sosial maupun elemen budaya yang dibawa orang lain dan lingkungan sekitar dapat mempengaruhi interaksi dalam bentuk elemen non-fisik suatu ruang. Status individu-individu secara sosial yang melakukan kegiatan dalam ruang, maupun bentuk peristiwa secara budaya yang terjadi di dalamnya jelas akan berpengaruh terhadap interaksi ruang dalam bentuk elemen non-fisik. Elemen-elemen fisik dan non-fisik tersebut bekerja sama untuk menciptakan “*setting*” suatu ruang.

Unsur-unsur pembentuk ruang itu terdiri atas unsur horizontal dan vertikal. Unsur horizontal terbentuk dari bidang datar, merupakan bidang yang dipijak sifatnya sebagai permukaan alas atau dasar pijakan, dan bidang ambang atas, merupakan bidang dasar yang melayang, yaitu bidang horizontal yang diletakkan di atas permukaan sehingga membentuk volume ruang diantaranya. Sedangkan unsur vertikal merupakan bidang atau sisi yang membentuk ketinggian. Unsur-unsur dasar inilah yang membentuk ruang secara fisik, sehingga untuk mendeskripsikan ruang, dapat dilakukan dengan menelusuri unsur-unsur dasar yang membentuk ruang tersebut. Unsur-unsur dasar ini bisa hadir bersamaan dengan warna, cahaya, tekstur dan pola suatu permukaan bidang, yang akan mempengaruhi persepsi terhadap bobot visual, proporsi dan dimensinya.

Persepsi yang ditimbulkan masing-masing individu dalam rangka penelaahan ruang seringkali berbeda satu sama lain. Hal ini disebabkan oleh orientasi nilai budaya serta pengalaman individu sebagai latar belakangnya yang berbeda dan perbedaan penggarapan terhadap unsur-unsur dasar pembentuk ruang tersebut. Sehingga suatu ruang memiliki “jiwa”-nya masing-masing yang dirasakan apabila dalam penelaahannya dilakukan usaha pencarian pemaknaan yang lebih dalam daripada sekedar pemenuhan fungsinya saja. Jiwa atau “*spirit*” yang dimaksud tidak lain adalah suasana yang dirasakan dalam menelaah ruang, kemudian menjadi stimulus yang berpengaruh pada individu dalam bentuk

pengalaman ruang. Dengan demikian, maka suasana tidak hanya terjadi karena adanya manusia di dalam ruang, tetapi juga oleh unsur-unsur pembentuk ruangnya.

HUBUNGAN SUASANA RUANG DENGAN KEGIATAN MANUSIA

Dengan memanfaatkan konsepsi-konsepsi seperti yang telah dijabarkan dimuka, maka dapat disusun suatu deskripsi tentang hubungan antara suasana ruang dengan kegiatan manusia. Suasana ruang merupakan atribut dari lingkungan spasial terbatas, berupa dampak samar-samar (*diffused*) kondisi ruang secara keseluruhan yang berpengaruh terhadap proses metabolik, persepsi sensorik dan *aesthetic response* pada manusia di dalam ruang itu. Suasana ruang adalah suasana yang dipancarkan oleh ruang sebagai lingkungan buatan manusia, merupakan kualitas yang dapat diintervensi dan ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu dan untuk membentuk dampak yang tertentu pula terhadap kegiatan manusia di dalamnya. Perubahan dalam suasana ruang dimungkinkan dengan cara menangani dan mengendalikan komponen-komponen pembentuknya sedemikian rupa, sehingga *resultante*-nya dapat menghasilkan kondisi utuh yang diperlukan guna menciptakan suasana yang dikehendaki.

Ruang adalah lingkungan spasial terbatas yang melingkupi individu sedemikian rupa, sehingga memungkinkan interaksi antara individu tersebut dengan ruang itu. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan (*input*) pada manusia, yang kemudian oleh manusia dikonversikan menjadi keluaran (*output*) berupa tingkah laku (kegiatan). Sebaliknya, kegiatan manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang.

Interaksi antara manusia dengan suasana ruang menghasilkan *constraints*, menurut aspek organik, psikologik, dan sosial. Intervensi terhadap proses interaksi antara manusia dengan ruang antara lain bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan derajat kondisi peradaban dan budaya yang diinginkan. Penciptaan suasana ruang menurut citra dan konsep tertentu mempunyai maksud untuk mempengaruhi kegiatan yang dilakukan manusia yang bersangkutan di dalam ruang tersebut.

Variabel-variabel Penentu Suasana Ruang

Suasana ruang dapat dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu lingkungan fisik, psikologik dan sosial. Masing-masing aspek mengandung kelompok-kelompok stimuli yang khas. Setiap kelompok stimuli yang khas membentuk variabel.

Aspek lingkungan fisik mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, atmosfer, nutrisi, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan dan *spatial*. Aspek psikologik menunjuk pada variabel-variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan atau ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku (*behavioral ecology*) (Krasner & Ullmann, 1983). Aspek sosial dapat diwakili oleh '*recources-stimuli*' yang diungkapkan menurut variabel-variabel cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang dan yang semuanya itu menjadi "hal yang dipertukarkan" dalam interaksi sosial (Simpson, 1976). Komposisi dari semua variabel, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai "suasana ruang".

Variabel-variabel Penentu Kegiatan Manusia

Kegiatan manusia dapat dilihat menurut dua komponen yaitu komponen makna kegiatan dan komponen proses (Gutman & Fitch 1972). Komponen makna kegiatan dapat dipecah menjadi dua variabel :

- (a) '*labor*' yaitu aktivitas yang ditujukan hanya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologik, seperti makan, tidur, menikah, bermain.
- (b) '*work*' yaitu aktivitas untuk menghasilkan bagian-bagian dari lingkungan buatan yang sifatnya non-biologik.

Aspek proses mencakup variabel-variabel proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan – motorik, motivasi (*push-factors*) dan tujuan (*pull-factors*). Komposisi dari semua variabel ini, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai 'kegiatan manusia'.

Dengan demikian maka dapat dipahami bahwa antara suasana ruang dengan kegiatan dapat membentuk suatu hubungan sebab akibat yang saling berpengaruh. Suasana ruang merupakan '*resultante*' dari komponen-komponen lingkungan fisik, komponen lingkungan psikologik dan komponen sosial, yang terbentuk dengan masing-masing

memiliki kualitas tertentu. Sementara kegiatan manusia di dalam ruang merupakan ‘*resultante*’ dari komponen ‘makna’ kegiatan yang dibedakan atas *labor* dan *work*, dan komponen ‘proses’ kegiatan yang mencakup variabel-variabel proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan-motorik, motivasi dan tujuan.

Komponen fisik pembentuk suasana tersebut adalah unsur-unsur ruang yang merupakan komposisi desain interior. Menurut Gutman & Fitch komposisi tersebut mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, kondisi atmosfer, kondisi nutrisi, kondisi pencahayaan, tingkat kebisingan, obyek-obyek lingkungan dan spasial. Sementara kegiatan manusia yang terjadi di ruang tersebut akan merupakan komponen psikologik dalam hubungan sebab akibat yang saling mempengaruhi ini.

Oleh Krasner & Ullmann komponen ini digambarkan mengandung variabel-variabel *privacy*, ruang diseputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabot, kedekatan dan ketertarikan dengan orang lain, kepadatan ruang, lingkungan perilaku. Komponen sosial merupakan ungkapan dari ‘*recources-stimuli*’ yang variabel-variabelnya adalah ungkapan dari perasaan cinta, ungkapan status, ungkapan dari kebutuhan pelayanan, ungkapan dari kebutuhan informasi, ungkapan dari kebutuhan akan barang keperluan, dan juga uang.

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa suasana ruang itu tidak sepenuhnya tergantung dari kondisi fisik atau hanya atas keberadaan desain interiornya, tetapi masih harus dihidupkan oleh komponen psikologik dari interaksi manusia-manusia di dalamnya dan komponen sosial dari kegiatan yang terjadi di ruang tersebut. Dengan kata lain bahwa betapapun kualitas tatanan fisik yang dibentuk oleh desain interior suatu ruang, tidak akan berarti dan menghidupkan makna kalau belum terjadi aktivitas manusia di dalamnya yang memiliki hubungan-hubungan secara psikologis dan sosial. Sebagai contoh kehadiran hanya satu orang pada sebuah ruang pertemuan yang besar, walaupun desain interiornya sangat berkualitas tapi tanpa interaksi sosial dengan orang-orang lain, dan mungkin secara psikologis interaksi satu orang tersebut dengan ruang tidak terjadi, maka suasana ruang juga tidak akan terbentuk. Persepsi dan interpretasi satu orang secara sendirian terhadap ruang tanpa interaksi sosial dengan orang lain maupun interaksi psikologis di dalamnya mengartikan tidak adanya dukungan suasana ruang. Stimulus yang diterima dari unsur-unsur ruang bahkan bisa jadi tidak lengkap, mungkin hanya aspek skala ruang yang berpengaruh. Karenanya tidak akan menjadikan orang yang bersangkutan mampu

menangkap makna lain secara konotatif selain informasi denotatif terhadap ruang tersebut.

Dalam konteks terbentuknya suasana ruang itulah justru desain interior baru bisa menyampaikan nilai-nilai atau kualitas tertentu sebagai akibat terbentuknya interaksi dengan pemakai atau pengamat ruang tersebut. Demikian juga sebaliknya, dalam konteks suasana ruang juga pengamat atau pengguna ruang bisa menangkap dan mempersepsi kualitas ruang dan nilai-nilai tertentu dari unsur-unsur yang membentuk ruang tersebut. Di dalam lingkup suasana ruang itu pengguna akan mempersepsi dan mengenali dengan menelaah elemen-elemen ruang, seperti dinding, lantai, langit-langit yang melingkupinya dan tempat ia melakukan pergerakan. Dalam suasana ruang itu juga pengguna akan menangkap bentuk-bentuk secara visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala ruang dalam satu kesatuan komposisi sebagai sebuah stimulan bagi proses-proses psikologis dalam dirinya.

Unsur-unsur yang membentuk ruang dan obyek-obyek lain dalam ruang akan menjadi semacam informasi atau tanda yang mempengaruhi kegiatan manusia dalam ruang tersebut. Kegiatan atau tingkah laku dalam hal ini sebagai keluaran (output) dari proses interaksi psikologis antara manusia dengan ruang. Tapi di samping keluaran dalam bentuk tingkah laku itu, proses stimulasi ruang terhadap manusia juga dapat menghasilkan terbentuknya *image* dalam pikiran manusia terhadap sejumlah stimuli visual yang diingatnya. Saat sebagian dari informasi tersebut diterima, manusia secara sadar menyimpannya dalam bentuk *image* atau citra, perasaan maupun sensasi tertentu.

Karena itu maka proses interaksi antara ruang dan manusia secara psikologis akan menyebabkan pada dua macam kemungkinan respons yang diberikan oleh sistem kepribadian manusia tersebut. Respons pertama yakni respons ‘keluar’ berupa kegiatan atau tindakan oleh manusia tersebut, dan respons kedua adalah respons ‘kedalam’ berupa terbentuknya *image* pada manusia terhadap ruang yang bersangkutan. Tergantung kepada kualitas rangsang atau stimuli yang terjadi, apakah hanya sampai pada sifatnya sebagai informasi (denotatif) maka respons yang dimungkinkan adalah ke luar berupa tindakan atau kegiatan. Atau stimuli dari ruang tersebut memiliki nilai tambah karena kualitasnya mampu memberikan makna konotatif, maka respons yang terjadi adalah ke dalam yang disimpan sebagai pengalaman kognitif yang membentuk *image* atau citra.

DESAIN INTERIOR DALAM KONTEKS SUASANA RUANG

Desain interior menurut pengertian secara umum adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dalam menanggapi suatu kondisi ruang yang ada, yaitu kondisi-kondisi yang bisa bersifat murni fungsional, tetapi juga mencerminkan iklim ekonomi, sosial, politik dan budaya dalam tingkatan yang bervariasi. Dalam segala hal, diasumsikan bahwa kondisi yang ada memiliki masalah atau problem-problem ruang yang kurang memuaskan, dan diperlukan suatu kondisi baru sebagai solusi yang diinginkan dalam menjawab permasalahan tadi. Oleh karena itu, kegiatan mendesain interior tidak lain adalah proses pemecahan masalah (*problem solving*) yang berkenaan dengan ruang arsitektural atau proses perancangan ruang.

Desainer mau tidak mau secara *instingtif* meramalkan pemecahan dari berbagai masalah yang akan ditanganinya, namun kedalaman dan jangkauan perbendaharaan desain yang mereka miliki mempengaruhi baik persepsi mereka terhadap sebuah pertanyaan maupun bentuk jawabannya. Jika pemahaman seseorang mengenai bahasa perancangan terbatas, maka jangkauannya atas solusi-solusi yang mungkin diterapkan untuk masalah itu juga akan terbatas. Disamping sebagai suatu bagian dari kegiatan perancangan, desain interior juga menggunakan basis ketrampilan dan pemahaman pada bidang permasalahan seni rupa, sehingga ini menyiratkan tujuan aktivitasnya lebih dari sekedar jawaban atas kebutuhan-kebutuhan fungsional murni dari suatu program pembangunan lingkungan binaan.

Susunan Unsur-unsur Desain Interior dan Terbentuknya Citra

Pandangan analogia desain interior dan arsitektur sebagai ‘bahasa’ yang telah diuraikan sebelum ini, menyodorkan ruang dan bentuk sebagai pengejawantahan tanda-tanda, yang dipakai menjadi medium untuk mentransfer pesan atau makna (*meaning*). Makna yang dikandung dalam perwujudan desain tersebut ditunjukkan oleh cara menyusun unsur-unsurnya dan mampu membangun pengertian lain. Pengertian lain ini berkenaan dengan nilai-nilai kualitatif atau citra yang ingin diungkapkan oleh perancang dan pemilik bangunannya, sehingga orang lain akan mengenalnya sebagai pribadi tersendiri dan memiliki keunikan tersendiri pula. Pengertian yang mengantarkan kepada nilai-nilai lain itu akan timbul akibat susunan atau komposisi unsur rupa dan bentuk pada

desain interior yang dibuat untuk mencapai makna yang dimaksud dalam setiap elemen pembentuknya. Unsur-unsur ini merupakan komponen fisik yang bersama-sama dengan komponen-komponen ruang lain seperti komponen psikologik dan komponen sosial dari interaksi manusia di dalamnya akan bergabung membentuk suasana ruang.

Batasan citra atau *image* sebagai aspek *intangible* dari bangunan, dan bagaimana citra terbentuk secara psikologis, adalah perwujudan dari makna yang dikandung dalam desain interior bangunan tersebut. Desain interior mampu mengungkapkan makna sebagai “*wishes*” yang terpendam dari pemilik bangunan maupun perancangannya, yang kemudian membentuk citra baginya terlebih dahulu sebagai bentuk rangsangan atau stimuli sehingga tersampaikan maksudnya, dan citra yang terbentuk dapat diterima oleh orang lain sebagai pengamatnya.

Makna dan keindahan dalam susunan unsur-unsur ruang akan dipersepsi oleh manusia dalam satu medium yang dinamakan suasana ruang (*atmosphere*), yang terbentuk akibat terjadinya interaksi ruang tersebut dengan kehadiran manusia bersama aktivitas di dalamnya. Suasana ruang merupakan *resultante* dari komponen-komponen fisik sebagai wujud hasil desain interior, bersama dengan komponen psikologik dan sosial yang dibawa oleh manusia dengan aktivitas di dalam ruang tersebut, inilah yang akan membantu terjadinya ‘transfer’ makna yang dimaksud.

SIMPULAN

Proses penciptaan ruang-ruang arsitektural pada awal mulanya sering diinterpretasikan sebagai hal yang berkaitan dengan masalah teknologi saja, terutama sejak kegiatannya mulai di dasarkan dan dipadukan dengan beberapa elemen di bidang teknologi. Karena kegiatannya tidak hanya berorientasi pada dimensi kegunaan saja, tetapi juga dimensi citra yang harus dapat diungkapkan sebagai suatu tujuan perencanaan dan benar-benar harus dapat memperlihatkan tingkatan budaya yang dimiliki, maka prosesnyapun harus diperluas keterkaitannya dengan wawasan-wawasan lain yang berkenaan dengan psikologi, kemasyarakatan, estetika, kebudayaan dan lain-lain.

Dengan begitu maka penciptaan ruang-ruang arsitektural merupakan kegiatan memadukan atau menyusun unsur-unsur yang berkaitan atau bersumber dari kebutuhan, teknologi, kemasyarakatan, dan kebudayaan. Pemaduannya memerlukan keahlian tersendiri, karena susunan unsur-unsurnya dapat menghasilkan kombinasi dan permutasi yang nyaris tidak terbatas, sementara hanya satu diantaranya yang dipandang paling

cocok dalam suatu konteks tertentu. Desainer yang melakukan kegiatan mendesain ruang interior tersebut menertibkan langkah-langkahnya mulai dengan merumuskan apa yang diinginkan – yang kemudian dikatakan sebagai kebutuhan – hingga ke cara-cara (teknik) bagaimana memenuhinya. Pemenuhan suatu kebutuhan dalam konteks ini merupakan suatu peristiwa budaya, yakni peristiwa pengambilan keputusan atau pilihan yang bukan hanya akan menentukan atau mempengaruhi keputusan atau pilihan berikutnya, melainkan juga merupakan pernyataan eksistensial, yang kemudian akan ditangkap sebagai citra yang tertampil di luarnya. Desain merupakan pernyataan eksistensial seseorang melalui wujud kebendaan dan ruang aktivitasnya. Karena tanpa wujud, eksistensi seseorang tidak akan tercapai. Desain merupakan penjelmaan eksistensi seseorang.

Dalam hubungan antara manusia dengan ruang dan benda ini, citra akan menjadi sama saja – tanpa perbedaan dalam eksistensi – jika tidak ada kepentingan estetika yang mengiringinya. Dengan perkataan lain bahwa kecukupan pertimbangan terhadap aspek fungsionalnya saja bukan jaminan bagi suatu desain untuk dianggap baik dan mampu menampilkan citra yang menjadi wujud eksistensialnya. Desain untuk dapat dianggap baik harus mampu mengungkapkan dimensi citra itu setelah aspek-aspek fungsionalnya terpenuhi.

Masalah yang perlu mendapat perhatian adalah bahwa citra atau *image* akan dipersepsi oleh para pengamatnya bias dengan cara pandang yang berbeda-beda. Sebab pengamat-pengamat tersebut juga memiliki latar belakang (*background*) yang tidak sama, sehingga persepsi yang terbentuk dari stimulan yang ditangkap dalam suasana ruang yang sama juga bisa berbeda. Bahkan pesan atau '*message*' dari perancang sebagai *sender* hampir bisa dipastikan tidak akan utuh ditangkap oleh pengamat sebagai '*reader*'nya. Pesan yang dikomunikasikan lewat tanda-tanda kepada pengamat sangat mungkin tidak diterima seperti yang dikehendaki. Tidak utuhnya pesan yang diterima seperti yang diinginkan oleh konsep pembentukannya adalah karena adanya perbedaan *background* perancang dengan pengamat. Seberapa jauh tanda-tanda dalam karya desain interior dan arsitektur dapat diterima, atau seberapa jauh keutuhan '*message*' itu dimengerti adalah tergantung kepada luasnya bidang '*overlapping*' antara *background* perancang sebagai pengirim tanda (*sender*) dan *background* dari pengamat sebagai penerima tanda (*reader*).

Pada dasarnya peranan desainer adalah menyampaikan nilai-nilai (*values*), baik dalam konteks pemecahan masalah kebutuhan fungsional, maupun dalam konteks

kebudayaan secara luas. Dalam perannya menyampaikan nilai-nilai (*values*) ini maka desain interior akan menjadi sebuah substansi berwujud ruang, dan unsur-unsurnya sebagai obyek fisik yang akan mengemban atau menopang nilai-nilai tersebut.

Perwatakan desain muncul karena desain itu menonjolkan ciri-ciri perencanaannya dan juga perancangannya sebagai jaminan mutu, terutama dalam menghadirkan nilai-nilai yang menjadi makna untuk diapresiasi pemakai dan pengamat. Di satu sisi, hasil perancangan hendaknya memiliki daya tarik, namun sebaliknya daya tarik yang berlebihan justru akan menimbulkan kesan aneh hingga tidak meyakinkan. Dewasa ini perwatakan dalam desain memperoleh perhatian yang besar, dianggap sebagai faktor yang penting, yang menumbuhkan keterandalan (*trustworthiness*), faktor yang mengaitkan kegiatan desain dengan etika dan politik kemasyarakatan.

Unsur emosi dalam desain, merupakan faktor yang memberinya muatan artistik, mengembangkan daya-bujuk yang halus namun menggoda kalaulah bukan memaksa, melalui pilihan-pilihan bentuk yang memikat, atau tekstur yang memberi kesan sentuhan yang menyenangkan kepada telapak tangan atau permukaan kulit. Pilihan-pilihan material, tekstur dan warna dinding, pencahayaan siang ataupun malam hari, penyelesaian detail *furniture* atau langkan (pegangan tangan pada tangga), semuanya ini merupakan faktor yang memberi nilai estetik yang menggugah dan akan memperkaya kesadaran pada kualitas kehidupan.

REFERENSI

- Hall, Edward ,T. 1984. *The Silent Language*. New York: Anchor Press, Double Day.
- Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt-Rinehart & Winston.
- Nimpoeno, John, S. 1983. *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Simpson. 1976. *Theory of Social Exchange*. Holt-Rinehart and Winston Inc.
- Tubbs, Stewart, L. & Moss, Sylvia. 1996. *Human Communication*. Bandung: Penerbit P.T. Remaja Rosda Karya.